Статья "Мой новый кампейн "d20 Современность""

Дэн Хелмик - 04/13/2015

Я давний игрок D&D, но я был новичком по части городского фэнтези. Благодаря Руководству Мастера и некоторой подстройкой, я начал использовать правила пятой редакции, чтобы исследовать возможность использования правил стрельбы в современном фэнтезийном сеттинге.

Когда Wizards of the Coast выпустили ролевую игру *"d20 Современность"* в 2002, я был на седьмом небе. Гноллы - спекулянты! Огры, скрывающиеся в лондонском тумане! Живые мусорные контейнеры, которые поедают людей!

Я был без ума в частности от имевшейся в сеттинге компании Городские Тайны. Сценарий был знакомым, и по-видимому взят из моих собственных мечтаний. Монстры D&D и магия (в рамках сеттинга названная "Тенью") находят свой путь в наш мир. Подавляющее большинство человечества остается по большей части неосведомленным об этом событии, благодаря нашей удивительной способности к отрицанию. Только небольшое количество людей и дружественных рас "Теневых народов" может воспринять - не вступив непосредственно в битву - угрозы, которые приносит подобное вторжение.

Я водил свой кампейн Городские Тайны в течение шести лет. И хотя другие игры заняли моё внимание, но я никогда не забывал, насколько интересен мне был симбиоз D&D и городского фэнтези. Когда *Руководство Мастера* пятой редакции было выпущено в прошлом декабре, я не сомневаясь знал, что мой первый сеттинг домашних правил, использующий новые правила будет обновлением Городских Тайн, адаптирующим огнестрельное оружие и современную броню для использования в городской фэнтезийной игре.

Правила Перестрелок

Руководство Мастера предоставляет опциональные правила для огнестрельного оружия в D&D — включая современное и даже футуристическое оружие. Однако, это поставило меня в затруднительное положение относительно защиты персонажей. В типичном фэнтезийном сеттинге считается, что приключенцы, стража и другие возможные стороны конфликта носят броню. Нет никаких штрафов на социальные взаимодействия, когда персонажи облаченые в полный комплект брони идут по своим делам. Современный сеттинг в этом отношении совсем другой зверь.

Используя старое руководство *"d20 Современность. Книга правил"*, и

поднастроив числовые параметры под пятую редакцию, я создал варианты брони для моего кампейна *“d20 Современность (5 ред.)”*. Поскольку можно предположить, что большинство персонажей работает тайно, инкогнито, или просто незаметно, по крайней мере, часть времени, я удостоверился, что эти варианты включают в себя жилет скрытого ношения. Более заметная броня - будь то броня повстанцев, бронежилет или армейский пехотный бронежилет - возможно будет влиять на проверки социального взаимодействия персонажей и на их способность свободно перемещаться в вашем кампейне. Таким же образом может быть предоставлен бонус к проверкам Харизмы (Запугивание).

Современные доспехи					
Доспех	**Класс доспеха (КД)**	**Сила**	**Скрытность**	**Свойства**	**Вес**
Лёгкий доспех					
Толстая куртка	11 + модиф. Лов	—	Помеха	—	6 фнт.
Кожанная куртка	11 + модиф. Лов	—	—	—	4 фнт.
Лёгкий шпионский жилет	11 + модиф. Лов	—	—	УУ/2* баллистический	2 фнт.
Прошитая кевларом куртка	12 + модиф. Лов	—	—	УУ/2 баллистический	8 фнт.
Шпионский жилет	13 + модиф. Лов	—	—	УУ/2 баллистический	3 фнт.
Средний доспех					
Жилет скрытного ношения	13 + модиф. Лов (макс. 2)	—	—	УУ/3 баллистический	4 фнт.
Облегчённый жилет	14 + модиф. Лов (макс. 3)	—	—	УУ/3 баллистический	8 фнт.
Тактический жилет	15 + модиф. Лов (макс. 2)	Сил 10	Помеха	Сопротивление: баллистический	10 фнт.
Тяжёлый доспех					
Жилет Спецназа	15	Сил 10	Помеха	Сопротивление: баллистический	15 фнт.
Армейский пехотный бронежилет	17	Сил 13	Помеха	УУ/5 баллистический /рубящий	10 фнт.
Штурмовой комплект брони	18	Сил 13	Помеха	Сопротивление: баллистический /рубящий	20 фнт.

* УУ/х – здесь и далее: уменьшение урона указанного вида на х единиц

Как вы можете видеть из таблицы, многие из наиболее тяжелых видов брони предоставляют уменьшение урона (УУ) или сопротивление некоторым типам урона, включая новый тип урона: **баллистический урон**. В терминах игры баллистический урон - тип урона, который наносит огнестрельное оружие, являющийся подвидом колющего урона. Это означает, что весь баллистический урон считается колющим уроном, но не весь колющий урон считается как баллистический урон. Магические эффекты или свойства существ, которые предоставляют сопротивление колющему урону, также относятся и к баллистическому урону, но эффекты или свойства, уменьшающие баллистический урон, не влияют на колющий урон.

(У брони в моей игре в настоящее время нет никакой цены, потому что мой набор правил в современности использует систему богатства персонажей, подобную используемой в *"d20 Современность"*. Персонажи получают снаряжение, основываясь на своём благосостоянии, вместо того, чтобы отслеживать доходы и расходы. Я не буду приводить здесь эту систему полностью, но она могла бы стать хорошей темой для более позднего выпуска "За Ширмой".)

Кто что получает?

Из-за высокого потенциального урона, наносимого огнестрельным оружием, было также необходимо ввести осложнение или условие, уравновешивающее его использование с использованием более традиционных способов атаки. В моей компании, владение персонажа огнестрельным оружием не добавляет автоматически бонус мастерства к броску атаки. Точнее, владение огнестрельным оружием позволяет персонажу использовать бонусное действие чтобы выполнить действие **прицеливание**, которое добавляет бонус мастерства персонажа к броску атаки. Без выполнения действия прицеливание (или если персонаж использует огнестрельное оружие не владея им), стрелок получает преимущество к броску атаки только от модификатора Ловкости.

Когда дело дошло до владения огнестрельным оружием, я решил что некоторые классы получат владение огнестрельным оружием, в то время как другим для этого придётся либо мультиклассироваться, либо тратить дни простоя на обучение (см. *Книгу Игрока*). Я разделил огнестрельное оружие на два базовых класса: короткоствольное (вплоть до лёгкого пистолета-пулемёта) и длинноствольное (вплоть до переносного пулемёта.) Всё что тяжелее – как например тяжёлые и станковые пулемёты, РПГ или огнемёт – разрешается использовать в исключительных случаях в зависимости от игровой ситуации. В своей собственной компании, я создал черту "Специалист по тяжёлому вооружению", которая даёт владение любым современным оружием (от среднего пулемёта и тяжелее), которым можно пользоваться в одиночку без посторонней помощи. Я так-же сделал эту черту доступной как боевой стиль для класса воин.

Владение огнестрельным оружием по классам	
Класс	**Владение огнестрельным оружием**
Бард	Короткоствольное
Варвар	Длинноствольное
Жрец	Нет (хотя владение короткоствольным оружием получается при выборе домена Города, и может быть получено от домена Войны)
Друид	Нет
Воин	Длинноствольное и короткоствольное
Монах	Короткоствольное
Паладин	Длинноствольное и короткоствольное
Следопыт	Длинноствольное и короткоствольное
Плут	Длинноствольное или короткоствольное (выбирается при создании персонажа)
Чародей	Нет
Колдун	Нет (хотя и короткоствольное, и длинноствольное оружие может быть создано классовой способностью Договора Клинка)

Подождите! Домен Города? Школа Техномантии? Вы вообще о чём? — Не переживайте, объясню чуть позже! (см. UA Modern Magic / UA Современная магия)

Перевод: FtZ

Об Авторе

Дэниэл Хелмик - исполнитель, связанный с отделом Dungeons & Dragons R&D, ранее D&D Insider studio в Wizards of the Coast. Он участвовал в создании многочисленных статей и приключений в журналах *Dungeon* и *Dragon*, а так же в организации *Тирании Драконов* и *Элементального Зла* в рамках Лиги Приключенцев. Он подумывает завести кошку, но разрывается между именами Прыгун из ловушек (Trapspringer) и Драконья приманка (Dragonbait).